

Guide No. 56624B

COLECO
VISION^{MD}
GUIDE D'INSTRUCTIONS
DE LA CARTOUCHE
DONKEY KONG^{MD}
de Nintendo[®]



- Pour un ou deux joueurs.
- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficultés.

Recrée toute l'action du jeu d'arcade
DONKEY KONG^{MD}!

Importé par: Coleco (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise, Montréal, Québec H4C 2C8

COLECO
Imprimé au Taiwan

Imported by: Coleco (Canada) Limitée
4000 St. Ambroise, Montréal, Québec H4C 2C8
Printed in Taiwan

COLECO

Plays like the **DONKEY KONG**TM arcade game!



by Nintendo[®]

DONKEY KONGTM

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

COLECO
VISIONTM

Guide No. 56624B

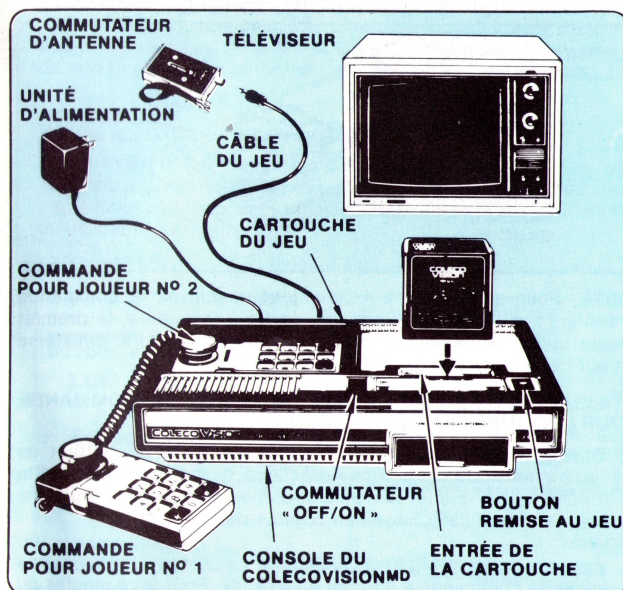
DESCRIPTION DU JEU



Basé sur le sensationnel jeu d'arcade de Nintendo, le Donkey Kong^{MD} de ColecoVision^{MD} est un jeu rempli d'action où un homme et un gorille s'affrontent! Donkey Kong^{MD}, le gorille, a enlevé la petite amie de Mario et l'a emportée au sommet d'une structure d'acier. Pour la délivrer, Mario doit sauter par-dessus les poutres et les tonneaux, monter sur des échelles, éviter les boules de feu meurtrières et sauter rapidement dans les ascenseurs en mouvement!

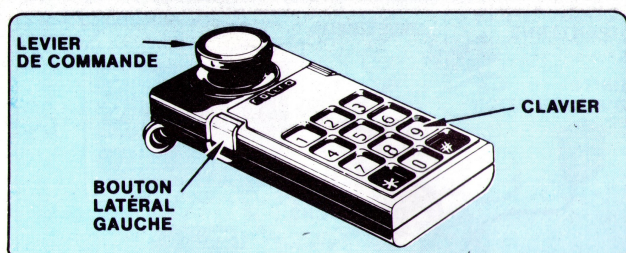
Donkey Kong^{MD} offre trois aventures incroyables: les rampes, les rivets et les ascenseurs. Votre aptitude et votre rapidité au jeu détermineront votre pointage. Combien de points pouvez-vous accumuler en tentant de délivrer la petite amie de Mario?

PRÉPARATION ET INSTRUCTIONS



- Assurez-vous que la console ColecoVision^{MD} est branchée sur le téléviseur et que l'unité d'alimentation est branchée sur la console. Branchez ensuite l'unité d'alimentation sur une prise 110/120 volts.
- Le téléviseur doit être allumé et syntonisé au même canal que le sélecteur de canaux se trouvant sur la console.
- Pour jouer au Donkey Kong^{MD} à 1 joueur, utilisez la commande de l'entrée n° 1 (fiche arrière de la console). Pour jouer au Donkey Kong^{MD} à 2 joueurs, utilisez les deux commandes.
- **ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LE COLECOVISION^{MD} EST À «OFF» AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER LA CARTOUCHE.** Placez le commutateur «ON/OFF» à la position «ON» après avoir inséré la cartouche.

UTILISATION DES COMMANDES



NOTE: Pour une partie à 1 seul joueur, utilisez la commande branchée sur l'entrée 1. Pour une partie à 2 joueurs, le premier joueur utilise la commande branchée sur l'entrée 1; le deuxième joueur celle branchée sur l'entrée 2.

UTILISATION DES BOUTONS ET DU LEVIER DE COMMANDE POUR LE DONKEY KONG^{MD}

- 1. CLAVIER:** Les touches 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu. Après une partie, appuyez sur la touche * pour rejouer la même option de jeu ou sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.
- 2. LEVIER DE COMMANDE:** Pour faire courir Mario, poussez le levier de commande à gauche ou à droite. Pour faire monter ou descendre Mario, déplacez le levier de commande vers le haut ou vers le bas.
- 3. BOUTON LATÉRAL GAUCHE:** Pour faire sauter Mario, appuyez sur le bouton latéral gauche.

RÈGLES DU JEU

INSTRUCTIONS ÉTAPE PAR ÉTAPE

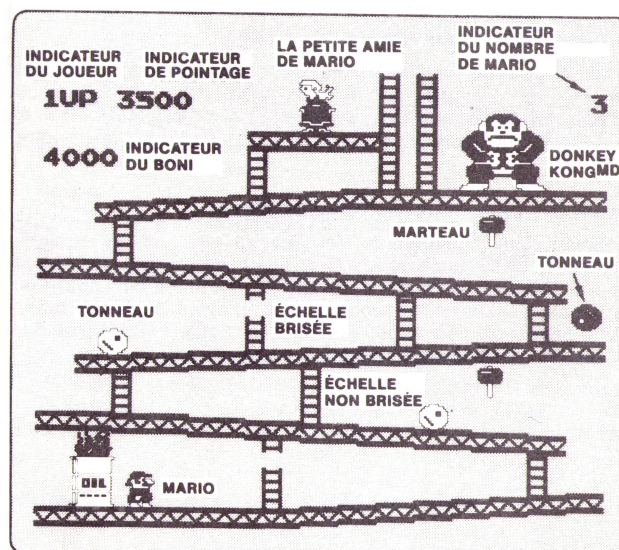
NOTE: Une partie à deux se joue à tour de rôle. Le joueur N° 1 joue le premier, et chaque tour dure jusqu'à ce que le Mario du joueur soit éliminé.

Étape 1: Choisissez votre option

Appuyez sur la touche remise au jeu et le titre du jeu apparaîtra sur votre téléviseur. L'affichage des options de jeu suivra. Sélectionnez-en une en appuyant sur la touche numérotée correspondante de l'un des claviers de commandes.

Étape 2. Commencez par le bas

Après avoir choisi une option de jeu, le premier de vos Mario apparaît au coin inférieur gauche des rampes. Pour secourir la petite amie de Mario, déplacez-le jusqu'à ce qu'il atteigne la rampe où se trouve sa petite amie.



Étape 3. Mario au secours de sa petite amie!

Pour atteindre sa petite amie, Mario doit monter et descendre des échelles non brisées. (Remarquez que Mario peut monter en partie sur une échelle brisée). Sautez et évitez les tonneaux lancés par Donkey Kong^{MD} dans le but de freiner la course de Mario.

Étape 4. Sans le marteau!

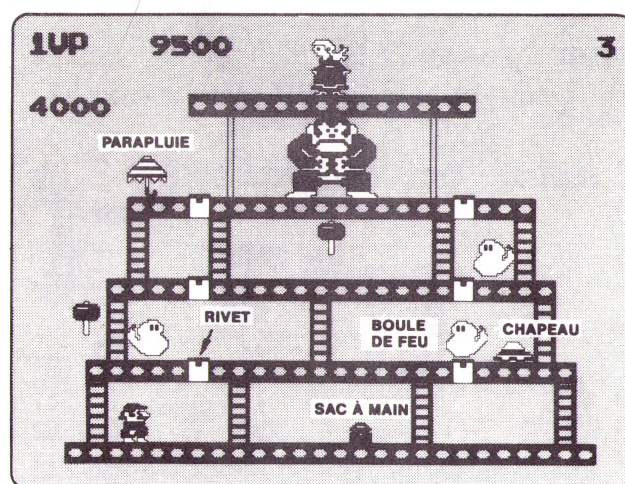
Apprenez la bonne façon de faire sauter Mario et de lui faire attraper le marteau. À l'aide du marteau, Mario peut frapper les tonneaux pour des points! N'oubliez pas que Mario ne peut pas monter sur les échelles ou sauter avec son marteau à la main, le cas échéant, le marteau disparaîtra après quelques secondes et Mario devra éviter les tonneaux une fois de plus!

Étape 5. Le temps court...

Pendant que vous faites courir Mario sur les rampes, le temps/boni continue de diminuer. Lorsqu'il baisse à 1 000 points, vous entendez un son avertisseur. Si le boni atteint 0 Mario est éliminé. Si Mario atteint sa petite amie, le temps/boni est additionné à votre pointage.

Étape 6. La touche magique de Mario

Lorsque vous atteignez la dernière rampe, Donkey Kong^{MD} emporte la petite amie de Mario à l'affichage du rivet. Mario doit enlever tous les rivets afin de la sauver. Mario n'a qu'à courir ou sauter par-dessus un rivet pour le retirer. Une fois qu'il est disparu, Mario peut seulement sauter par-dessus le vide. Évitez ou sautez par-dessus les boules de feu dangereuses.



Étape 7. Une mission chevaleresque.

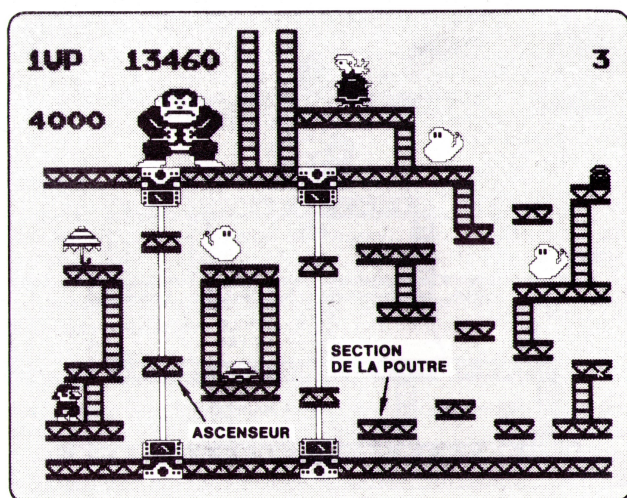
Si Mario prend le chapeau, le sac à main et le parapluie de sa petite amie, il obtiendra des points supplémentaires.

Étape 8. Donkey Kong^{MD} fait des siennes!

Lorsque Mario enlève le dernier rivet, Donkey Kong^{MD} emporte la petite amie de Mario dans une section encore plus élevée, afin que vous puissiez mettre à l'épreuve vos aptitudes sur les ascenseurs.

Étape 9. Le succès est à quelques sauts.

Lorsque Mario arrive aux ascenseurs, il doit sauter d'un ascenseur à l'autre pour atteindre sa petite amie. Assurez-vous que votre synchronisation est bonne. Si Mario saute trop tôt ou trop tard, il est éliminé.



Étape 10. Le plaisir n'a pas de fin

Quand vous avez atteint votre but, vous continuerez de jouer alternativement sur les trois jeux affichés.

Étape 11. Retrouvrez vos manches!

Compléter un manche, c'est jouer une série de cinq affichages dans l'ordre suivant: rampes, rivets, ascenseurs, rivets et ascenseurs. Complétez une série et tentez de jouer la suivante mais cette fois-ci, à un niveau de difficulté plus élevé.

POUR RECOMMENCER

Appuyez sur la touche * pour rejouer la même option de jeu ou sur la touche # pour revenir à l'affiche des options de jeu.

NOTE: Le bouton remise au jeu sur la console vous permet de commencer une nouvelle partie; ou l'utilise aussi dans le cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.

POINTAGE

Valeur initiale du boni (pour tous les niveaux de difficulté)

Première manche:	4 000 points
Deuxième manche:	5 000 points
* Troisième manche:	6 000 points

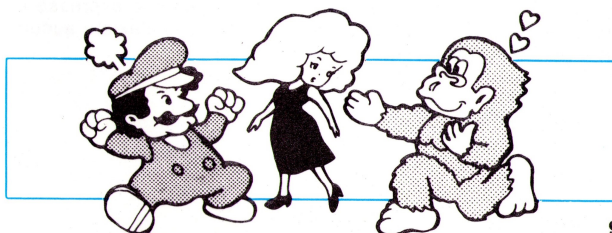
* Ajoutez 1 000 points de plus à la valeur de pointage du boni précédent chaque fois que vous complétez une série. Valeur maximale du boni précédent: 99 000 points.

Sauter par-dessus un tonneau ou une boule de feu	100 points
Retirer un rivet	100 points
Frapper un tonneau ou une boule de feu	300 points
Attraper un accessoire (un chapeau, un sac à main ou un parapluie)	300 points

Dans les jeux du niveau de difficulté 1 (Options de jeu 1 et 5), chaque joueur obtient 5 Mario. Dans les autres niveaux de difficulté, chaque joueur obtient trois Mario. Dans tous les jeux, chaque joueur reçoit un Mario boni à 10,000 points.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions n'est qu'un bref aperçu sur la manière de jouer au Donkey Kong^{MD}, cependant, ce n'est pas tout. Cette cartouche est remplie de caractéristiques spéciales qui rendront votre jeu plus excitant d'une fois à l'autre. Essayez de nouvelles stratégies de jeu et amusez-vous!



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'œuvre pendant les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée, avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 — Service à la clientèle — Électronique. Si votre cartouche est prouvée avoir un défaut de fabrication durant les 90 jours suivant la date d'achat, elle sera réparée ou remplacée sans aucun frais de votre part. Si votre cartouche est prouvée avoir été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur par conséquent, non couvert par la garantie, vous serez avisé à l'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement de la cartouche et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable de tout autre dommage accidentel, indirect ou fortuit.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée, ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer au guide de dépannage se trouvant dans le guide du joueur du système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après les 90 jours suivant la date d'achat, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée, avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, changement ou d'une réparation non-autorisée, ou de vandalisme. Si la cartouche est prouvée être endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à:

Coleco (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise
Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8
Service à la clientèle - Electronique



Donkey Kong^{MD} est une marque déposée de Nintendo of America, Inc.

©1981, Nintendo of America, Inc.

Sous licence exclusive autorisée — Coleco (Canada) Limitée

Emballage, programmation et audio-visuel ©1982 Coleco (Canada) Limitée,

4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8

COLECOVISION^{MD} est une marque déposée de Coleco (Canada) Limitée

Imprimé au Taiwan

9205170

Printed in Taiwan

Donkey Kong^{MD} is the trademark of Nintendo of America, Inc.
© 1981 Nintendo of America, Inc.
Authorized Exclusive Licensee — Coleco (Canada) Limitée
Package, Program and Audiovisual © 1982 Coleco (Canada)
Limitée,
4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec Canada H4C 2C8
COLECOVISIONTM is a trademark of Coleco (Canada) Limitée

